Ascension et Chute du Ténébreux Empire

Un extrait de l'Atlas de l'Europe du Tragique Millénaire d'Erlan de Parye

Introduction

La puissance de la Granbretanne mûrit pendant deux millénaires sous la direction d'un monarque unique, immortel.

Son peuple fut lentement modelé et forgé pour devenir les millions de guerriers enhardis, disciplinés et totalement dévoués à leur maître, qui partirent à la conquête d'une Europe déchirée par la guerre. Tels des demi-dieux mythologiques, ils purifièrent l'humanité afin de la préparer à sa renaissance flamboyante sous le règne de leur monarque éternel.

La Préhistoire

Crépuscule de l'Age d'Or

L'humanité avait atteint ce paisible équilibre imaginé par les philosophes les plus utopistes. La faim et la maladie étaient des maux d'une autre époque ; l'oisiveté et le plaisir prenaient tout leur sens alors que les automates s'occupaient des tâches ingrates.

Jamais l'humanité ne fut si civilisée, riche, savante. La science semblait avoir atteint son apogée, ses limites ayant été rejetées. Les nouveaux aventuriers se lançaient à la conquête des étoiles à bord de nefs d'argent, ou à celle de dimensions mystérieuses.

C'est par l'une de ces expéditions qu'arriva sur Terre le Bâton Runique, alors considéré comme une relique extra-terrestre d'un peuple stellaire disparu.

Il apparaissait à un moment décisif de l'histoire des hommes, où il devait les mener à briser leur allégeance au Destin et aux Seigneurs d'En Haut qui régissaient le Million de Sphères.
Mais cette révolution déicide ne pouvait s'inscrire auprès d'une civilisation trop avancée qui aurait refusé de risquer sa sécurité contre des divinités qu'elle n'avait jamais vu se manifester, et dont elle aurait préféré l'étude à la destruction. Après avoir été acheté par un collectionneur Asiatique, le Bâton Runique disparut.

C'est alors que la guerre éclata, faisant voler en éclat la plus grandiose civilisation jamais bâtie par l'homme. Libre des entraves dorées qu'elle s'était elle-même forgée, l'Humanité pouvait remplir son ultime tâche : s'affranchir des influences divines. De cette terrible Destinée s'acquitteront avec succès Dorian Hawkmoon et Erekosë, deux incarnations du Champion Eternel, trois millénaires plus tard.

Le Tragique Millénaire

Dans toute l'Europe il n'y eut pas plus grande victime de la Pluie de Mort que l'Angleterre. L'idéaliste peuple insulaire fut harcelé avec malveillance par les autres nations mondiales, aussi le pays devint un enfer nucléaire irradié, pourvoyeur de paysages lunaires privés de vie. Les survivants hantaient les terres désolées parcourues par des vents brûlants et il fut bien improbable que la race britannique pût subsister.

Bien que cela puisse être difficile à imaginer, le Yel fut de toutes les régions la plus dévastée. Hallapandur la Cité des Sciences construite pour commémorer le savoir incomparable accumulé par l'Humanité, et où se réunissaient les plus éminents savants et philosophes de l'Europe fut une cible privilégiée

car elle était devenu la capitale européenne du Progrès, tant social que technologique.

Puisant dans des caches d'armes secrètes, le tyran anglais Max Howell réunifia les parcelles éclatées des îles britanniques. Lorsqu'il franchit le Pont d'Argent et posa le pied en France, à la tête d'une armée régulière et d'un état organisé, nombre d'hommes et de femmes le rejoignirent. Il ne lui fallut que peu de temps pour plier ceux qui ne croyaient pas à la nécessité d'une autorité et d'un ordre forts.

En une dizaine d'années, l'anglais créa à la force de ses poignets sa Grande Europe. Seuls les solides moscovites lui résistaient encore à l'Est.

Parye était devenue la capitale du nouvel empire britannique. Howell appréciait son calme et sa beauté toute cristalline, seul endroit où il prétendait pouvoir se détendre de brefs instants. Ayant retenu les leçons de l'histoire et se remémorant l'enlisement des forces d'invasion germaniques dans l'hiver moscovite lors du XXème siècle, Howell jugea plus sage de retarder jusqu'à la fonte des neiges le coup de grâce.

Il ne vint jamais. Le réunificateur fut assassiné lors de festivités par un individu masqué, tout de noir et d'or vêtu, qui prétendit avoir agi pour le compte du Bâton Runique. Il disparut mystérieusement et Howell ne fût jamais vengé.

La Grande Europe ne lui survécut pas, car sans son infaillible autorité, les nations conquises se tournèrent à nouveau le dos et sombrèrent dans une anarchie destructrice.

Fondation des Tribus

Révolution des Femmes

Les anglais se disputèrent les rênes tombées des mains de Max Howell, si bien qu'une guerre civile éclata. Au XXVème siècle, les hommes mobilisés pour la bataille, les champs laissés à l'abandon, et enfin les radiations provoquant l'apparition de nouvelles créatures dangereuses comme les Pestilentiels conduisirent l'état britannique au bord de la désintégration.

La vindicative population masculine s'autodétruisant et les entraînant dans leur chute, les femmes se réunirent, d'abord pour faire valoir leurs droits puis pour infléchir sur le cours de la politique. N'acceptant pas que l'on puisse leur tenir tête, les hommes précipitèrent leur chute en leur imposant parfois brutalement chacune de leurs inepties destructrices et déshonorantes. Les anglaises firent alors sécession, et s'enfuirent dans les régions abandonnées par les hommes. La race anglaise survécut tant bien que mal grâce aux raids lancés par les deux sexes pour capturer des mâles ou des femelles destinés à la reproduction (NdR : une tradition orale colportée de génération en génération par la Sororité moderne donne à ce schisme des origines insultantes pour les hommes, que l'auteur a préféré écarter).

Les femmes tirèrent assez bien leur épingle du jeu, devinrent des guerrières rivalisant avec les hommes et instaurèrent une société matriarcale plus posée que celle brutale et machiste de leurs anciens compagnons. Ces derniers avaient encore à lutter entre eux pour le



contrôle de l'Angleterre, puis contre les femmes pour assurer leur pérennité. S'ils auraient pu à la rigueur venir à bout des femmes, ils ne purent faire autrement que s'autodétruire dans leur obsessionnel besoin de pouvoir et dans leurs luttes intestines.

Population exsangue et presque réduite à néant, c'est avec soulagement que les hommes acceptèrent finalement la domination féminine.

Les Cent Tribus

Malgré le rapprochement des anglais des deux sexes sous le règne du matriarcat, leur condition ne s'améliorait pas.

Les naissances mutantes devenaient communes, et les nourrissons déformés étaient noyés dès leur naissance, puis enterrés seuls ou avec leur mère qui succombait presque toujours au déchirant accouchement.

Constatant leur rapide corruption, les anglais se prirent à respecter et à vénérer tout ce qui autour d'eux n'avait pas été déformé par le Tragique Millénaire.

Cette vénération se transforma en adoration et une sorte de culte animiste vit le jour. Rien de viable n'en sortit, à part un changement profond dans les mentalités. Les clans s'éparpillèrent et cherchèrent à s'inspirer de leur environnement pour enrayer la lente dégénérescence de leur race.

Recopiant les modes de vie et les rituels amoureux de l'animal que chaque clan s'était choisi, le rythme des naissances mutantes au sein des clans diminua effectivement, encourageant les anglais dans cette pratique animiste. Cependant, cette décroissance n'était qu'une coïncidence répondant à la perte de virulence des poches irradiées, et d'une adaptation de l'homme et de la nature à leur nouvel environnement. En une dizaine de générations, la démographie se stabilisa, puis se prépara à croître.



La société, bien que toujours matriarcale, était désormais articulée autour de complexes rituels mimant certains aspects de la vie animale. Les clans ayant choisi le même animal totem se regroupèrent et affinèrent leurs cérémonies parodiant les animaux. Une centaine de tribus se formèrent ainsi, chacune vivant à la manière de son totem. Il sembla que le règne animal entier fut représenté. Au bout d'une dizaine de générations, le mimétisme consuma les anglais à tel point que les tribus devinrent rivales ou ennemies, selon que leur totem fut ou non celui d'un prédateur. Le cannibalisme devint donc une pratique courante, les carnassiers s'en prenant aux végétariens. Le fragile équilibre social se disloqua, laissant les tribus en proie à la guerre et à la guérilla.

L'Empire des Glaces

Après qu'il eût réunifié la Scandie, Harald l'Impitoyable tourna vers l'extérieur sa machine de guerre. Il déploya des troupes exploratoires afin de jauger la puissance militaire de ses voisins, exception faite de la Moscovie avec laquelle il avait toujours existé des tensions et dont il connaissait déjà la valeur.

L'armée scandine ne rencontra que peu de résistance de la part des clans granbretons désunis et occupés à se battre entre eux. En quelques mois, le Protectorat de Granbretanne fut fondé et le Tegn Warh, une sorte de superintendant, arbitra depuis son palais de Londra les querelles des tribus granbretonnes.

Avènement de Huon

Chute du Matriarcat

Les clans granbretons restèrent inféodés à l'empire scandin pendant plusieurs siècles. Payant les tributs exigés, ils étaient laissés en retour libres de s'entre-déchirer à leur guise.

Un jour deux frères issus d'une longue dynastie régnante de la Tribu de la Mante Verte préparèrent en secret une révolution, visant à renverser le matriarcat. Citant en exemple le modèle scandin, ils n'eurent pas de mal à ébranler la soumission des hommes aux femmes et à trouver des fidèles prêts à les suivre dans leur rébellion.

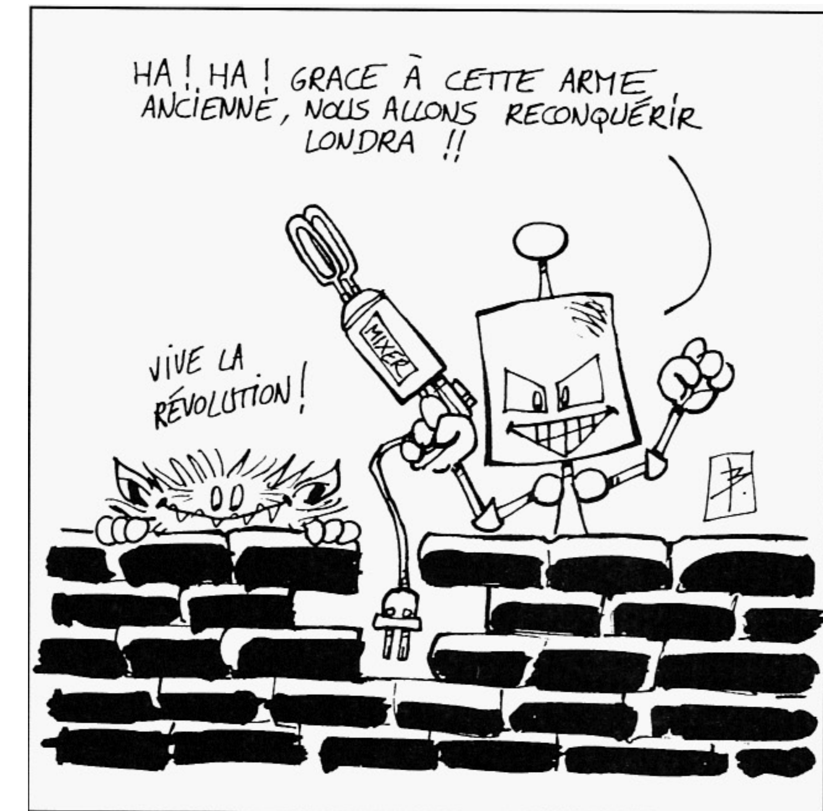
Le jour de la révolution, le prince consort Huon devait connaître la Cérémonie de la Mante où, drogué, il aurait dû féconder les princesses du clan durant la journée pour être dévoré le soir par ses amantes.

Aidés de leurs fidèles (et avec la bénédiction du Tegn Warh qui jugeait plus naturelle une domination masculine), Huon et son jeune frère Sred prirent le pouvoir, et jetèrent les femmes en esclavage.

Les années suivantes, ils portèrent la révolution dans toutes les tribus et sortirent vainqueur de la lutte contre leurs homologues féminins.

Les tribus libérées acceptèrent Huon comme chef unique et les clans du Protectorat de Granbretanne furent pour la première fois unifiés.

Intelligemment, Huon sut attendre son heure et feignit la servitude en prêtant immédiatement allégeance à l'Empereur Harald IV, lequel apprécia cette initiative alors qu'il se préparait à envoyer une armée calmer les ardeurs révolutionnaires des granbretons.



La Prise de Londra

Les tribus du Loup, du Sanglier, de l'Ours et du Serpent représentaient les plus loyaux alliés de Huon qui dirigeait lui-même fermement la tribu de la Mante.

Soupçonnant le Prince des Serpents de perfidie, Hun le fit exécuter et mit à sa place son frère Sred. Celui-ci ne tarda pas à découvrir que son prédécesseur préparait sa propre révolution, qu'il aurait mené à l'aide d'antiques sorcelleries découvertes dans les ruines de Londra. Sred s'accapara bien sûr ses trouvailles.

Lorsqu'il se sentit suffisamment maître des tribus granbretonnes, Huon joua ses dernières cartes. Feignant des troubles internes comme il y en avait toujours eu entre les clans granbretons, il manipula le Tegn Warh afin que sa garnison sorte de la citadelle londonienne rétablir le calme. Exploitant l'exiguïté des ruelles en ruines de Londra et leur expérience de la guérilla vieille de plusieurs siècles, les partisans de Huon écrasèrent les scandins.

En moins de six jours de siège, le palais de Londra fut pris et Huon, triomphant, se proclama Roi de Londra et de Granbretanne. Les tribus alliées lui prêtèrent allégeance et formèrent les premiers Ordres granbretons : Mante, Loup, Sanglier, Ours et Serpent.

Un Roi Eternel

Le massacre de la garnison scandine provoqua la colère de Harald IV qui envoya plusieurs contingents de guerriers à Londra.

Grâce au génie stratégique démontré par Huon et son frère, tous furent défaits dans le labyrinthe de Londra. Galvanisés par le charisme et le talent de leur Roi, les Princes d'autres tribus apportèrent à leur tour à Huon leur concours.

Devant les échecs répétés de ses meilleures troupes, Harald IV prit la tête de mille serpents des glaces, disposant ainsi de plus de 100 000 guerriers. Après deux mois de lutte ininterrompue dans Londra où chaque maison fût prise et reprise, les 40 000 granbretons de Huon, aidés par les premières lance feu conçues par Sred, arrachèrent la victoire à l'Empire des Glaces dans une bataille où l'empereur lui-même trouva la mort.

Très gravement blessé au cours de la bataille, Huon aurait également succombé sans les fragments et restes de science découverts par Sred. Celui-ci lui construisit, d'après d'antiques plans, le Célèbre Globe Trône à partir duquel il régna sur Londra et la Granbretanne toute entière. Mais en quelques années, les relations se dégradèrent entre les deux frères.

Piégé pour l'éternité dans son globe, Huon craignait une trahison de Sred qui, avec ses enfants, représentait une dynastie plus naturelle que la chose recroquevillée qu'il devenait au fur et à mesure que ses muscles s'atrophiaient.

Mandatant ses Mantes les plus fidèles, Huon fit assassiner son frère et ses enfants. Sred échappa au complot mais eut la sagesse de disparaître définitivement, laissant son frère ingrat régner tranquillement.

Craignant moins de perfidie de la part de ses propres cousins, Huon les laissa prospérer en paix.

Le Règne de Huon

La Granbretanne

Les granbretons eurent à explorer leur propre pays. Les tabous imposés par les anciens clans levés par le Roi Huon, de hardis volontaires accompagnèrent les Serpents, à la curiosité insatiable, à la recherche de ruines susceptibles de révéler leur part des secrets de l'Age d'Or.

Les Ruines du Yel

Hallapandur à elle seule fut inlassablement exploitée au cours de plusieurs années, malgré les pestilentiels qui y pullulaient. D'autres cités furent exhumées par les explorateurs granbretons, ce qui permit à l'Ordre du Serpent de fonder les bases des connaissances scientifiques tronquées qui allaient devenir les leurs. Les radiations, les virus invisibles, les pestilentiels, les minimes, les carapaces et les ombres causèrent néanmoins la perte de nombreux aventuriers valeureux.

La Tourbe de Sypswitch

Les marais de Sypswitch furent jugés inintéressants et laissés à leur population d'hommes serpents dégénérés. De rares contacts commerciaux furent néanmoins établis, les tourbières abritant des cultures perlières et des expèces végétales inédites que les Serpents tenaient à analyser.



Les Dômes Insectoïdes

La forêt d'Arkwood, elle, subit quelques tentatives d'exploitation. Les investigations granbretonnes les conduisirent jusqu'au centre de cette forêt de mousses et de champignons que la lumière n'éclaire jamais, et ils y découvrirent un gigantesque dôme rouge bâti par des ouvriers insectoïdes mutants qu'ils nommèrent Dramits. Pendant plusieurs mois, des safaris durent organisés afin d'exterminer les rouges qui s'efforçaient comiquement de poursuivre leurs travaux pendant que les chasseurs mordaient de leurs épées et de leurs lances dans leur chitine.

Très vite, une nouvelle espèce de Dramits fit son apparition. Les créatures répondirent aux attaques des granbretons en leur présentant des guerriers dont les principales armes étaient la ténacité et la vigueur. Les chasseurs écrasèrent facilement leur contre-attaque, mais le Roi Huon jugea inquiétant qu'une colonie animale puisse d'une quelconque façon menacer son royaume ou ses sujets. Il donna l'ordre à ses soldats de détruire le dôme. Après plusieurs victoires de plus en plus laborieuses, les granbretons comprirent que les Dramits avaient adapté leur tactique primaire et instinctive à leur complexe stratégie. Situé loin de Londra à l'intérieur de sa ténébreuse forêt, le dôme fut finalement laissé tranquille avant que trop des forces de la Granbretanne n'y soient investies et perdues.

Les Neiges du Nurmland

Totalement désert, le Nurmland ne présentait aucun intérêt social, économique ou stratégique. Des forteresses bâties sur la frontière du Kotland prévenaient toute investigation barbare, et abritaient les garnisons disciplinaires du royaume. Le plat pays neigeux était par contre un idéal champ de manœuvres où les troupes de Huon s'endurcirent et affûtèrent leurs tactiques militaires.

La Retraite du Surmland

Ces terres sans relief ne furent que timidement travaillées, assurant la subsistance de la capitale, Londra. Les nobles du Royaume y firent construire des résidences et des manoirs, qu'ils n'habitaient que rarement car les activités à la Cour du Roi Huon les occupaient la plupart du temps.

Les Désolations Barbares

Le Kotland et les îles formant les Orkneys furent laissées aux mains des tribus barbares que les

granbretons renoncèrent à civiliser. Leurs structures sociales rigides, leur refus d'embrasser les coutumes granbretonnes et surtout de prêter allégeance à leur Roi en fut plus qu'ils ne pouvaient supporter. Ils leur auraient certes déclaré la guerre et soumis de force s'il y avait eu quelque chose de concret à y gagner. Tout ce que les relations entre les granbretons et les barbares y gagnèrent en fait furent une haine et un mépris réciproques.

L'Ile Brisée

Moins d'une centaine d'années après l'anéantissement de l'Empire des Glaces, la Granbretanne fit main basse sur l'Eire. Le roi occis et sa capitale rasée, les eiriens sombrèrent dans l'anarchie. Les factions se muèrent en clans et se livrèrent des guérillas incessantes.

L'île entière devint, à l'instar du Nurmland et du Surmland, un champ d'exercice et de manœuvres, les recrues bénéficiant de cibles réelles pour s'entraîner. Une multitude de forts furent également construits afin de contrôler les foyers de rébellions que la Granbretanne attisait délibérément, offrant à ses recrues des exercices de choix.

L'Expansion des Ordres

Au fur et à mesure que se précisait la vocation militaire de la Granbretanne, de nouveaux Ordres spécialisés furent créés. La notion de profession disparut rapidement alors que chaque individu était entraîné dans un domaine unique où l'on attendait de lui qu'il soit performant. La société était alors devenu une sorte de méritocratie où les plus fidèles d'une caste occupaient les postes de choix.

A chaque fois qu'un besoin nouveau se faisait ressentir, un Ordre naissait pour y répondre, dont les codes et le langage secret étaient développés par les théologiens de l'Ordre du Dieu.

Seuls les nobles de la cour de Londra étaient exemptés d'appartenir à l'un d'eux. Le totem de chaque ordre était déterminé en fonction des habitudes guerrières ou ouvrières de l'animal.

Les influences animistes de l'ancienne époque inspirèrent les cérémonies d'introduction dans les Ordres, où les recrues droguées se livraient à un simulacre de possession par l'Esprit Animal de l'Ordre présent en chacun de ses membres.

Mystérieusement, c'était un sorcier – aventurier germanique, Agovosnos, qui lança à la Cour de Londra la mode du port des masques lourds et inconfortables. En quelques années celle-ci prit une telle ampleur que bientôt les Connétables granbretons ne supportaient plus les caresses du vent ou du soleil sur leur peau. Huon se félicita de la tournure de cette excentricité car les masques dépersonnalisaient leur propriétaire et les fidélisaient à leur Ordre.

Outre son immortalité, le fait qu'il était l'exception à cette nouvelle tradition ne faisait que renforcer son prestige et asseoir son influence sur ses sujets.

Dorénavant, la richesse et la beauté d'un masque témoignaient du rang de son porteur. De plus, un réseau de routes souterraines fut foré sous Londra afin de permettre à ses habitants de se rendre d'un point à un autre de la cité sans jamais avoir à sortir à l'air libre.

Croissance Chaotique

Les Ours Trahissent !

Premiers à avoir rejoint Huon au temps des tribus, les membres de l'Ordre de l'Ours furent également les premiers (et les seuls jusqu'à la révolte du baron Mélias trois siècles plus tard) à attenter à la vie de leur immortel monarque. Pendant plusieurs jours, la confusion régna en maîtresse sur la Granbretanne. Les murmures de la mort du Roi Huon se répandirent comme une traînée de poudre et, aiguillonnés par les partisans de l'Ours, les Sans Masques tentèrent de se soulever. L'insurrection fut efficacement matée par les soldats du Chat, et les adeptes de l'Ours condamnés à mort. Néanmoins, grâce au subversif et peu officiel Ordre des Voleurs, quelques uns parvinrent à s'enfuir et à rejoindre le continent ou même l'Asiacommunista.

La Belle Epoque

La cour du Roi Huon, qui avait bien sûr échappé au complot des Ours, draina les artistes de l'Europe entière. Des générations d'architectes, de sculpteurs, d'enlumineurs se succédèrent pour faire du palais de Londra une des merveilles de ce monde. Sous le mécénat de l'immortel monarque, des compositeurs granbretons talentueux composèrent des symphonies mémorables. Viral Danels, Corander Swesson et Elvereza Tozer ne sont que quelques uns de ceux qui marquèrent chacun une époque artistique de l'histoire granbretonne.

La Conquête des Cieux

Lors du 53ème siècle, l'invention des ornithoptères, ces cercueils volants essayant de voler à la manière des oiseaux, fut à l'origine de la création de plusieurs ordres. Les Corbeaux furent les téméraires qui moururent par centaines jusqu'à ce que les machines volantes fussent au point.

Il leur revint également d'en découvrir toutes les applications militaires qui seraient profitables au Royaume. Lors des manœuvres, les Hiboux se montrèrent de bien meilleurs messagers que les Lièvres, cavaliers cloués au sol et surtout efficaces en milieu urbain. Enfin, les Papillons équipés d'ailes mécaniques



motorisées, furtifs et silencieux, devenaient les éclaireurs idéaux par temps calme.

Troubles dans Arkwood

A peines les ornithoptères au point, qu'ils furent mis à contribution. De nombreux dômes Dramits s'étaient développés à la lisière de la forêt d'Arkwood, menaçant directement Londra.

Pendant que les aviateurs les bombardaient depuis le ciel, les Gloutons et les Rats accomplirent un travail exceptionnel dans les galeries étroites et obscures. Dans le plus proche dôme, de couleur verte, ils se heurtèrent à une résistance farouche et intelligente.

Non habitués à la stratégie adverse, les granbretons eurent le plus grand mal à atteindre le Nid de la Reine des Dramits verts. Mais celui-ci avait été déserté et il fut impossible de retrouver la trace de la Reine. Néanmoins, la campagne menée contre les autres dômes fut un succès total. Londra était sauve de tout danger.

Prélude à la Conquête

Huon était désormais entouré de généraux talentueux dont les troupes lui étaient aveuglément dévouées. Fanatisés et endoctrinés par la Sororité dans les Ordres dès leur plus jeune âge, les granbretons considéraient leur monarque comme un Dieu et se voyaient eux même comme des demi-dieux ou des héros de stature mythologique.

Les bienfaits de la réunification d'une Europe malade et minée par les guerres interminables leur apparaissaient comme une nécessité, les races inférieures du continent allant, sans la sagesse de la Glorieuse Granbretanne, s'éteindre en quelques décennies.

Le Royaume se prépara à la guerre, ferma toutes ses frontières et interrompit tous les commerces non vitaux. Pour ce faire, les granbretons se donnèrent même la peine de pacifier les marais de Sypswitch dont les habitants dégénérés commerçaient avec les continentaux. La tâche ne fut cependant pas aisée puisque surtout habitués à manœuvrer dans les vastes espaces du Nurmland ou de l'Eire, les légions granbretonnes s'enlisèrent dans les marais.

Ils ne durent leur victoire qu'au manque de bon sens des Hommes Serpents de Sypswitch qui, au lieu de tirer avantage de leur habitude du marécage, offrirent à la Granbretanne une bataille rangée qu'ils n'eurent aucune chance d'emporter. Vaincus, les habitants du marais devinrent les vassaux de Londra et s'enrôlèrent dans le nouvel Ordre du Mutant.

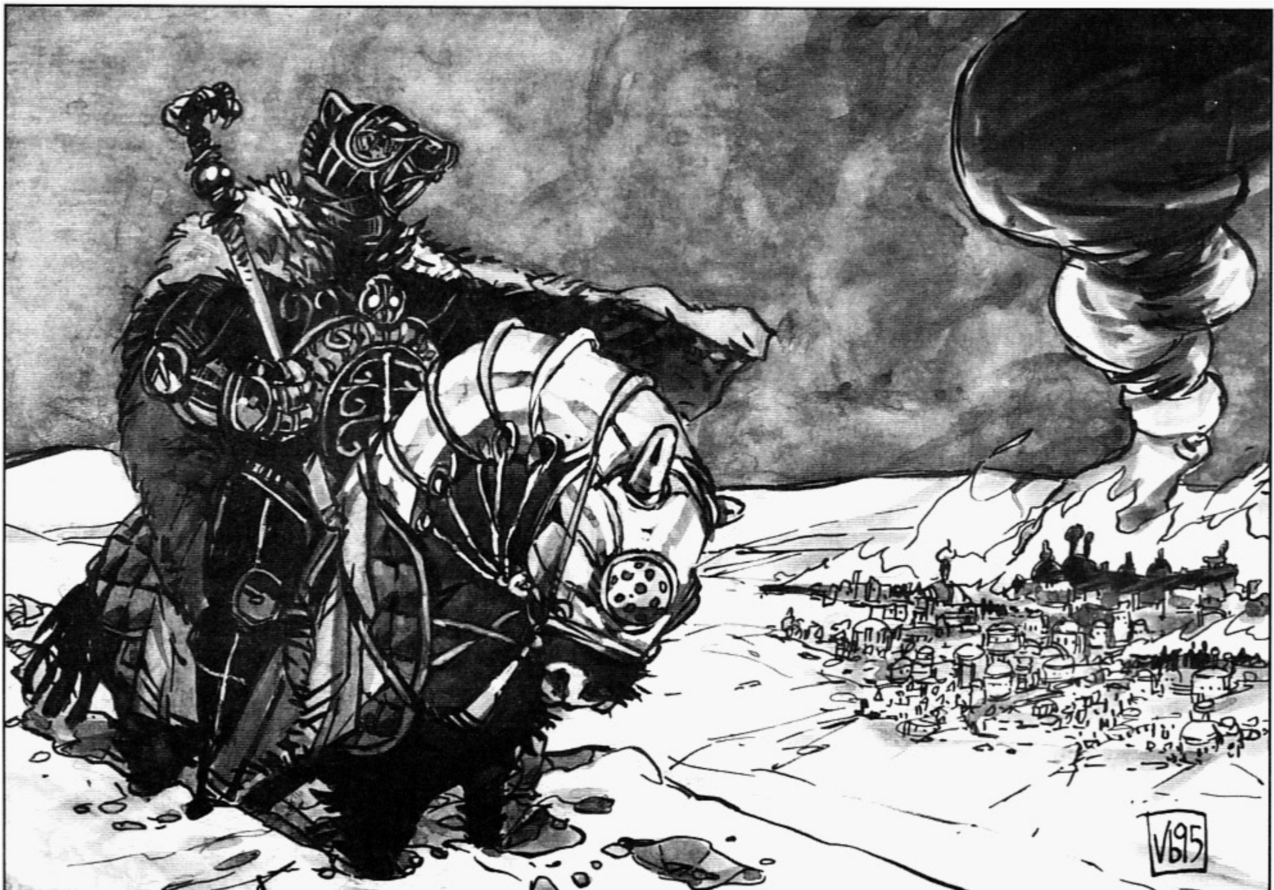
Conquête de l'Europe

Durant les décennies qui précédèrent, les diplomates granbretons avaient œuvré pour s'attirer les bonnes faveurs des monarques et des princes européens.

S'interposant entre les petites nations menacées par les grandes puissances qu'étaient l'Empire du Milieu et la Moscovie, elle leur offrit, outre son protectorat à l'aide de ses légions animales, des avantages technologiques mineurs, des soins, et une chance de progrès culturel.

Pour cela, de nombreux granbretons furent dépêchés afin de créer des écoles, et des tacticiens devinrent les conseillers de moults puissances. La Granbretanne possédait donc déjà un pied dans la plupart des pays européens qui les considéraient avec bienveillance.

La conquête de la Scandie n'inquiéta aucun des dirigeants du continent puisque ce royaume n'abritait que des pirates





sanguinaires que tous avaient eu à repousser dans le passé. Ils accueillirent de façon plus mitigée la déclaration de guerre entre la Granbretanne et la Moscovie.

Mais les ambassadeurs justifièrent celle-ci en prétendant que la Moscovie avait traîtreusement attaqué les positions de la Granbretanne alors qu'un traité de coopération visant à museler la Scandie avait été signé entre les deux royaumes. Le mercenaire traître à sa patrie Asrovak Mikosevaar contribua à la chute rapide de la capitale moscovite, et en fut récompensé par la promotion de son armée au statut de Légion des Vautours. Mais malgré la prise de Kerninsburg, la conquête de la Moscovie s'enlisa.

Chacune des conquêtes suivantes fut accueillie de moins en moins favorablement par les nations européennes, alors que l'ambition granbretonne se révélait au grand jour. La prise de certains royaumes, comme la Hollandia, fut déclenchée par les initiatives malvenues de l'Ordre du Papillon, qui fut quelques temps plus tard dissous pour cause d'insubordination et d'ignominie (selon les termes mêmes d'Huon !) envers des pays qui n'étaient pas en guerre avec l'Empire. Mais la cause que semblait embrasser la Granbretanne, la réunification de l'Europe, paraissait noble et était même jugée favorablement par certaines personnalités influentes, à l'instar du comte Airain qui fut l'un des meilleurs généraux de son époque.

Dans ce bras de fer à l'échelle européenne qui s'amorçait, les ambassadeurs achetèrent à prix d'or l'alliance ou la neutralité de nombreux pays. A un moment ou à un autre, la Granbretanne parvint à contourner les traités signés et à trouver des prétextes (qu'elle créait souvent elle-même) pour déclarer la guerre à leurs alliés d'un an. Seules les Carpathes et la Sweiss parvinrent à maintenir leur neutralité jusqu'au bout mais elles eurent néanmoins à subir l'influence tyrannique de la Granbretanne dont elles devinrent des Protectorats militaires.

Les conquêtes de la Moscovie, de l'Ukranie, de la Perse et de la Syrie ne s'achevèrent jamais. S'arrêtant provisoirement à l'Europe, la Granbretanne consolidé ses acquis. Seule la minuscule Kamargue échappait à l'autorité de l'Empire Ténébreux à l'aide de quelques mystérieuse sorcellerie. Les généraux impériaux associés menèrent enfin le sac d'Athéna, dernière ville libre d'Europe. Celui-ci se termina en une orgie de pillages, de tueries et de viols, fêtant la victoire définitive de l'Empire Ténébreux sur l'Europe. Seuls quelques miraculés athéniens y survécurent, à jamais brisés.

Occupation Granbretonne

Elle fut des plus sévères. De 30 à 50% des populations furent massacrées par les forces d'invasion ou déportées à Londra (les adultes pour devenir esclaves ou les cobayes de sordides expériences scientifiques), les enfants pour être éduqués dans les souterrains de la Sororité et devenir de parfaits granbretons. Des bornes macabres constitués par des gibets, des arbres chargés de pendus, des roues, des croix dressées ou des cages métalliques renfermant des squelettes ou des cadavres bleuis par la mort décorèrent lugubrement les routes. Les entrées des villes furent signalées par des pyramides de corps enchevêtrés et parfois calcinés. Hommes, femmes, vieillards, fillettes, garçonnets, chiens, chats et cochons, tous mêlés dans une mort injuste et inutile ; les colonnes de fumée puant la chair brûlée et obscurcissant le ciel, les odeurs de cadavres en plein faisandage, les hordes de mendiants mutilés ou porteurs de maladies immondes, les chiens errants et les corbeaux gavés sur les corps parfois encore vivants ; le désespoir, les cris, la peur, la haine et la soumission, la tragédie ou la bienheureuse insouciance de la folie : l'Europe gisait meurtrie, brisée. Les hommes s'engageaient dans les légions mercenaires, et les femmes suivirent les troupes avec leurs marmots, se prostituant souvent pour survivre. Ou alors sombraient dans la misère, la mendicité, la mort.

Les dirigeants, exécutés ou mis en fuite avec leur gouvernement, furent remplacés par des hommes de paille choisis par l'Empire. Les grands nobles granbretons se partagèrent les nations conquises et y régnèrent à leur guise, bien qu'ils séjournassent la plupart du temps à Londra, devenue capitale de l'Empire. Leur règne était celui des excentricités, des tortures mentales ou physiques, des cruautés démonstratives ou gratuites, comme celles de Shénégar Trott qui coupa le bras à un enfant vivant sous le regard horrifié et impuissant de sa mère, et qui commença à le manger.

Bien sûr, les populations désertèrent les villes, les cités, les villages. Ils se réfugièrent dans les sombres forêts auxquelles avait

données naissance le Tragique Millénaire, dans les montagnes enneigées ou dans des cavernes obscures. Difficilement la survie s'organisa, sans cesse contrariée par les patrouilles de Tigres, de Hyènes et de Corneilles qui faisaient irruption dans les sanctuaires et calcinaient les fuyards à l'aide de leurs lances feu. Petit à petit, les survivants acceptèrent leur destin et redescendirent dans les plaines, les villes et les campagnes, où ceux qui étaient restés étaient soit devenus les esclaves de l'Empire, soit ses vassaux.

Pour connaître les progrès de l'évolution de l'invasion granbretonne, vous pouvez consulter le diagramme qui schématise le Calendrier de la conquête granbretonne de l'Europe. Les principaux généraux ayant participé aux invasions sont mentionnés de même que les plateformes desquelles les armées sont parties. Notez cependant que certains Ordres, comme celui du Loup, peuvent être sur plusieurs fronts en même temps, et que d'autres généraux, plus ou moins célèbres, participèrent également avec leur Ordre aux différentes conquêtes sans être pour autant cités.



La Révolte de Mélias

L'Europe entière était devenu le jouer du pervers Roi Empereur Huon. Alors que les pays du Moyen Orient n'étaient pas encore soumis et que la disparition magique de la Kamarg dans une autre dimension offrait un espoir ténu aux européens écrasés, les projets granbretons de conquête s'étaient tournés vers des continents aussi mystérieux que l'Asiacommunista et l'Amarekh. Le génie scientifique du baron Kalan de Vitall permit la réalisation de bateaux propulsés par des roues animées par les mêmes énergies qui faisaient battre les ailes des ornithoptères. Leur autonomie et leur vitesse sans égales devaient permettre à la Granbretanne d'atteindre n'importe quel point du globe. Ce fut Shenegar Trott qui fut choisi pour effectuer secrètement les premiers contacts avec les nations amarekhaines, afin de juger de leur puissance militaire et de leur niveau scientifique. Lorsque le baron Mélias de Kroiden, Premier Chevetain des Légions Impériales de l'Empire Ténébreux, apprît que l'Empereur avait confié une mission d'une telle importance à Trott (alors qu'elle aurait normalement dû lui échoir), il conçut pour son Empereur et Roi une extrême amertume. De plus, par son refus de constater l'évident danger que représentaient les kamarguais en fuite, Huon mettait en péril l'Empire entier, et cela, Mélias ne pouvait l'admettre. Il complota alors avec Flana en vue d'assassiner Huon et de la proclamer Reine, car elle était la cousine et la seule héritière plausible de l'Empereur. Bien sûr, en cas de succès, il occuperait les sièges de Chef Suprême des Armées et de Roi Consort.

Commençant à douter de la loyauté de son général, Huon ordonna aux savants de l'Ordre du Serpent de sonder l'esprit de Mélias et de lui faire un rapport détaillé sur sa fidélité. Mais Kalan, maître de cet Ordre, ainsi que Taragorm, un autre éminent scientifique maître de l'Ordre du Furet, étaient les alliés de Mélias dans le complot qui avait été ourdi. Aussi, le Roi Huon reçut des scientifiques un rapport mensonger qui réhabilitait Mélias à ses yeux. Trott ayant échoué en Amarekh, Huon décida d'envoyer Mélias élucider le mystère de sa défaite. Pour ce faire, il lui donna plusieurs des vaisseaux créés par Kalan. Réclamant l'aide de la Légion des Vautours, dont Flana était la maîtresse depuis la mort de son mari Mikosevaar, il se prépara à concrétiser ses ambitions.

Presque toutes les troupes impériales se trouvaient sur le continent. Remontant la Thames rougeâtre à bord des péniches de Kalan, Mélias détruisit à l'aide de canons feu les casernes des Ordres Animaux qui étaient bâtis sur les berges du fleuve. Puis les Légions du Loup et du Vautour, assistés par les machines des ingénieurs du Serpent et du Furet, assiégèrent le fantastique Palais Impérial. Huon ressentit pendant le siège long de six jours un respect et une crainte croissante pour Mélias. Son général arrogant sui le défiait avait été le premier depuis des siècles à oser le contrarier ouvertement, et il était bien sur le point de le destituer. L'alliance inopinée conclue entre Mélias et son rival Adaz Promp de l'Ordre du Chien, lui permit d'abattre le Globe Trône de Huon et d'occire la larve millénaire qui y vivait.

Chute de l'Empire

Les sorcelleries de Taragorm étaient venues à bout de celles isolant la Kamarg dans une autre dimension.

Ramenés de force sur la Terre, les derniers résistants, dirigés par le duc Hawkmoon de Köln, le comte Airain et d'autres héros, constatèrent la décrépitude de l'Europe. Toutes les troupes impériales rappelées pour participer d'un côté ou de l'autre à la Révolution de Mélias et pratiquant la politique de la terre brûlée, les territoires étaient dévastés, uniquement protégés par des

garnisons squelettiques que les kamarguais n’eurent aucun mal à défaire. Leur lente progression vers Londra fut surveillée par un Mélias victorieux, qui décida d’écraser les rebelles sur le Pont d’Argent. De Londra en ruines partirent de nombreuses légions qui se heurtèrent à la poignée de rebelles dirigés par le dus de Köln. Brandissant le Bâton Runique et aidé par les fantomatiques Légions de l’Aurore, Hawkmoon conduisit les derniers partisans de la Liberté vers une surnaturelle et très inattendue victoire.

Lors de la Bataille de Londra, où à chaque instant l’esprit de Hawkmoon menaça d’être anéanti par les manipulations du baron Kalan de Vitall sur le Joyau Noir qui sertissait son front, périrent tous les héros du Bâton Runique, à l’exception de Hawkmoon et du comte Airain*. Les héros emportèrent finalement la lutte et Hawkmoon tua Mélias avant de s’effondrer, le cerveau dévoré par le Joyau Noir.

La Reine Flana fit cesser immédiatement les combats et ordonné à Kalan d’ôter du crâne de Hawkmoon le Joyau Noir. Elle jura que plus jamais la Granbretanne ne menacerait le monde.

Le Règne de Flana

Durant les cinq année qui suivirent la chute de l’Empire Ténébreux, le duc de Köln, délirant et complètement fou (séquelle de l’influence du Joyau Noir et de la mort de son épouse Yisselda qu’il disait être vivante quelque part), ne put voir le rétablissement des nations de l’Europe, qui choisirent pour la plupart des républiques. La Reine Flana ordonna aux granbretons de rejeter leur maque et leur ancien mode de vie. La majeure partie de Londra fut rasée puis reconstruite, dotée d’un style architectural moins torturé, et agrémenté de larges espaces ouverts, de parcs et de champs de fleurs. La Granbretanne apprît dès lors l’agriculture ainsi qu’à pourvoir à ses besoins sans recourir à la guerre ou au pillage.

De jeunes ambassadeurs (que l’influence de l’Empire Ténébreux n’avait pas eu le temps de pervertir), ouverts et désireux de réparer le mal de leurs aînés, furent dépêchés auprès de la plupart des capitales européennes, et défendirent courageusement les intérêts de la nouvelle Granbretanne face à la rancune et au mépris des nations libérées. Leur tâche ingrate fut récompensée, et la Cour de la Reine Flana (qui attira les artistes et les libres penseurs de tous les pays) devint assez vite, d’une certain manière, le cœur culturel de l’Europe libre, réussissant ainsi là où son prédécesseur Huon avait échoué.

Malheureusement, elle eût encore à lutter contre les nostalgiques des jours anciens, convaincus de la grandeur cachée derrière leurs exactions, qui perpétuaient en secret les traditions des Ordres dissous, les agressions des Dramits au sud de la Forêt d’Arkwood, et les pillards scandins qui n’avaient pas renoncé à leurs vies de pirates dissolus. Mais ceci est une autre histoire…

** il s’agit là de la version des faits présentés par la Nouvelle Légende de Hawkmoon, les actes du Champion Eternel au cours de ces romans ayant quelque peu bouleversé le cours naturel de l’Histoire.*

Olivier Saraja

Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 24** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en juin 1995.

Il a été écrit par **Olivier Saraja** et illustré par **Freddy M**.

~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

~~~~~~~~~~~